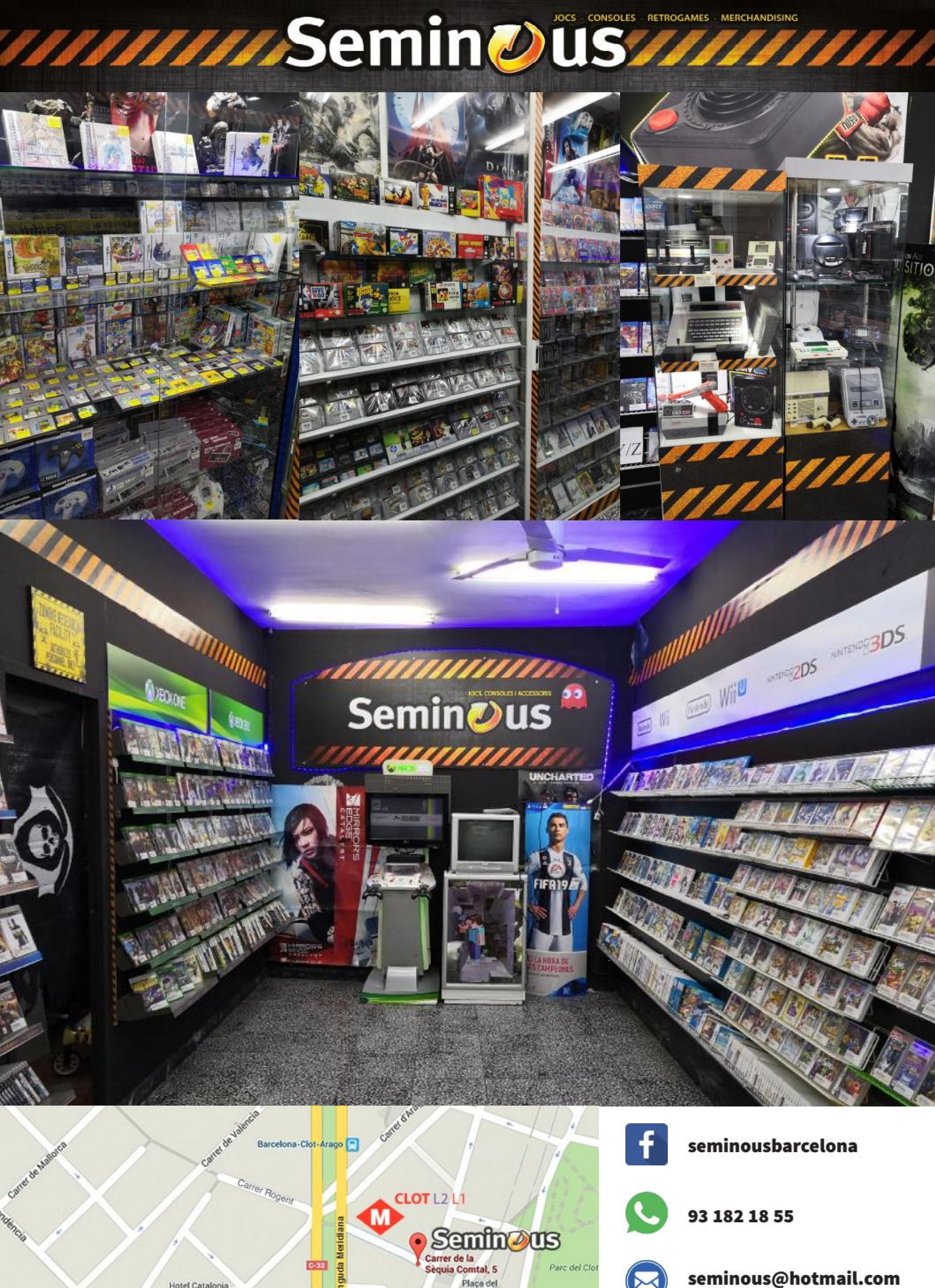

EL TECNOLÒGIC



JOCS · CONSOLES · RETROGAMES · MERCHANDISING
Seminous
JOCS, CONSOLES I ACCESSORIS
Seminous
XBOX ONE
UNCHARTED
MIRROR'S EDGE CATALYST
FIFA19
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS
Wii U
Carrer de València
Carrer de Mallorca
Barcelona-Clot-Arago
Carrer Rogent
CLOT L2 L1
Avinguda Meridiana
C-33
Seminous
Carrer de la Sèquia Comtal, 5
Parc del Clot
Plaça del Mercat
Hotel Catalonia Sagrada Familia
seminousbarcelona
93 182 18 55
seminous@hotmail.com

EDITORIAL

UNA CONVICCIÓ QUE NEIX D'UN SOMRIURE

Cada vegada estic més convençut d'aquest projecte. És cert que es troba en una fase embrionària tenint en compte els objectius que volem assolir i que hi ha moltes dificultats per superar, però des del debut del primer número en paper al BGW, he vist petits detalls que m'hi fan creure fermament. En primer lloc, destaco el suport de la comunitat. Trobar persones amb les mateixes **inquietuds** que les meves m'ha permès reafirmar la creença de la necessitat de llegir, parlar i, sobretot, jugar a videojocs en català.

Jo sempre he parlat de videojocs en llengua catalana amb el meu cercle d'amistats. Malgrat això, mai m'havia preocupat per buscar videojocs en català, segurament a causa d'una suma entre la meva falta de maduresa i el costum de llegir i jugar en castellà o anglès. Què hauria passat si hagués anat (com cada mes) al **quiosc** i hagués trobat una revista en català? Algú que m'obrís les portes a descobrir que a Catalunya tenim una de les indústries europees més importants del sector?

Gràcies a aquest projecte, vaig poder gaudir per primera vegada en català d'un videojoc. Va ser una experiència completament nova per mi, com si estigués redescobrint **una altra dimensió** del món dels videojocs. Se m'escapava un somriure quan veia en pantalla expressions i paraules catalanes que utilitzem quotidianament. Fins i tot, amb una acció tan simple com navegar pel menú, vaig pensar: "Ostres, que guapo poder canviar l'idioma a català i ajustar la **"lluentor"** en comptes del "brillo" o anar a la **"botiga"** en comptes de la "shop".

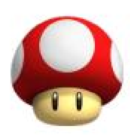
Des d'aleshores, vull que la revista obri aquestes portes a altres persones i que puguin experimentar i tenir les mateixes sensacions. Com a mínim, que trobin un espai on consumir i **parlar en català** de la seva gran afició si no el tenen. Segur que hi ha molts casos com el meu. Com ja he comentat més d'una vegada, els videojocs catalans tenen més ressò a l'estranger que a casa nostra. Quin dret tenim a demanar que les desenvolupadores de fora tradueixin al català si abans no fem cas a les que ho fan aquí? Volem córrer sense saber caminar. Amb la revista i tota la comunitat que l'envolta, estem fent les **primeres passes**!

Vull agrair la confiança dels qui us heu convertit en mecenes de l'edició en paper des de l'inici. També a totes les persones i entitats que estan col·laborant amb nosaltres, així com a les desenvolupadores i la seva total **predisposició**. Tenim moltes ganes de veure la revista a les vostres estanteries!



LES SENTÈNCIES D'EN MONOKUMA





METROID PRIME 4

Nintendo ha **reiniciat des de zero** el desenvolupament de Metroid Prime 4 després d'admetre que no ha progressat tal com esperaven. Es van omplir massa ràpid la boca quan el van anunciar fa 2 anys. Com a mínim, sabem que passarà a estar a les bones i confiables mans de Retro Studios.



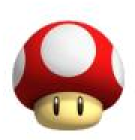
ANTHEM

Sembla que EA faci tot el possible per espifiar cadascun dels seus grans projectes. A falta de menys d'un mes pel llançament d'Anthem, s'ha admès per sota el nas que el joc **no funcionarà alhora a 1080P/60FPS** en consola, ni tan sols a PS4 Pro i Xbox One X. No tenen vergonya!



RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Si no ocorre res estrany, el remake de Resident Evil 2 podria convertir-se en un dels títols més exitosos de la franquícia. Després d'una demo amb gairebé 2,5 milions de descàrregues i un **llançament excel·lent** pel que fa a crítica i popularitat, el gènere Survival Horror torna a ser protagonista!



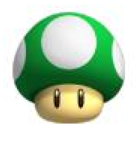
ATLAS

Els creadors d'ARK: Survival Evolved han llançat ATLAS, un altre videojoc que està ple de problemes: fallides gràfiques, animacions sense sentit, errors per tot arreu i tancaments espontanis del programa. Fins i tot han **hackejat els servidors**, provocant el caos al multijugador. No aprenen la lliçó!



PLAYSTATION CLASSIC

Apostar per la nostàlgia és una fórmula d'èxit assegurat però, inexplicablement, Sony no ha sabut oferir el producte que esperava el seu públic. PlayStation Classic no ha complert ni molt menys les expectatives i **ha fracassat estrepitosament en vendes**, tant que ja es pot trobar fins i tot a meitat de preu.



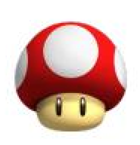
SEA OF THIEVES

Sea of Thieves ha començat el 2019 de la millor manera amb un significatiu augment de popularitat i seguiment a Twitch gràcies a la nova expansió **"Shrouded Spoils"**, que incorpora moltes novetats interessants de PvE i JcJ. Per si fos poc, encara ha d'arribar un mode multijugador competitiu!



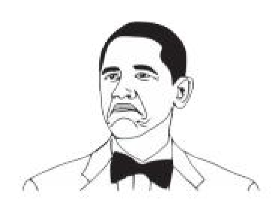
CELESTE

Després d'haver estat nominat a millor videojoc de l'any i consagrar-se com un dels millors títols independents dels últims anys, Celeste rebrà un **DLC gratuït** que continuarà la història amb un nou capítol, incorporarà noves mecàniques i comptarà amb els nivells més difícils de tota l'obra.



BLOODSTAINED

Després que el creador de Castlevania: Symphony of the Night (Koji Igarashi) superés el Kickstarter per finançar Bloodstained (el seu nou joc), s'ha embrutat la seva credibilitat amb la **cancel·lació de les versions de Mac i Linux**. Recordem que ja va succeir amb les edicions per a WiiU i PSVita.



PROPERS LLANÇAMENTS QUE FAN BONA PINTA





En Yoshi torna amb una nova aventura que recull i millora el ja notable apartat visual que tenia a Wii U. Un títol de plataformes en el que podrem jugar els nivells començant pel final! Podrem gaudir de **Yoshi's Crafted World** a partir del 23 de març.



Després de tres anys d'espera, endarreriments i molta palla, per fi podrem gaudir d'aquest videojoc que promet dinamisme i molta adrenalina. **Crackdown 3** sortirà a la venda el 15 de febrer a Xbox One i a Windows PC. Ja era hora, Microsoft!



OutWard podria ser la nostra gran aventura de l'any. Un videojoc de món obert en què podrem fer pràcticament de tot: explorar lluitar, socialitzar... Però compte! Una petita ferida infectada o una malaltia qualsevol també podrà acabar amb nosaltres.



En Dante torna amb energies renovades i amb ganes d'executar milers de dimonis. A partir del 8 de març comença una carnisseria plena de grans batalles, escenes increïbles, armes flipants i personatges carismàtics amb **Devil May Cry 5**.



You're Not Special és un RPG totalment diferent de la resta. A partir de mitjans de febrer haurem de resoldre misteris i salvar poblats sense ser els herois de l'aventura. Serem un simple pagès que pendrà decisions transcendentals!



SEGA comença l'any amb força. Un nou títol de la seva estimada i veterana saga d'estratègia ens robarà milers d'hores de lluites i defenses territorials. **Total War: THREE KINGDOMS** arriba el 7 de març per recrear els conflictes bèl·lics xinesos.

EL SUCCESSOR ESPIRITUAL DE CLOCK TOWER, NIGHT CRY, ARRIBA PER FI A PS VITA



Active Gaming Media i Nude Maker han complert la promesa que havien fet a la comunitat: una versió del seu joc per a PS Vita.

Estem parlant de **Night Cry**, una obra de terror que ens situa en un luxós creuer on ocorreran fenòmens paranormals i ens perseguirà un ésser amb la intenció d'enviar-nos a l'altre barri. Un click 'n point en 3D que compta amb un munt de secrets, històries alternatives i un mode exploració que ens permetrà anar on i com vulguem.

Night Cry va confirmar versions de PC, PS Vita i mòbils el 2015. La versió d'ordinadors es va llançar l'any següent, però fins ara no sabíem res de la resta. Així doncs, des del **31 de gener** podeu gaudir en portàtil d'un títol imprescindible per a qui li agradi el terror. Cal destacar l'esforç de la desenvolupadora en fer una versió per a PS Vita, ja que suposava un risc en ser una consola que ja no està a primera plana mediàtica, però li escau com anell al dit. Night Cry es considera popularment el successor espiritual de **Clock Tower**, ja que ha estat dirigit pel mateix creador, **Hifumi Kono**. De fet, les mecàniques, ambientació i objectius són molt similars al que ja hem vist amb altres projectes en els quals ha estat involucrat.

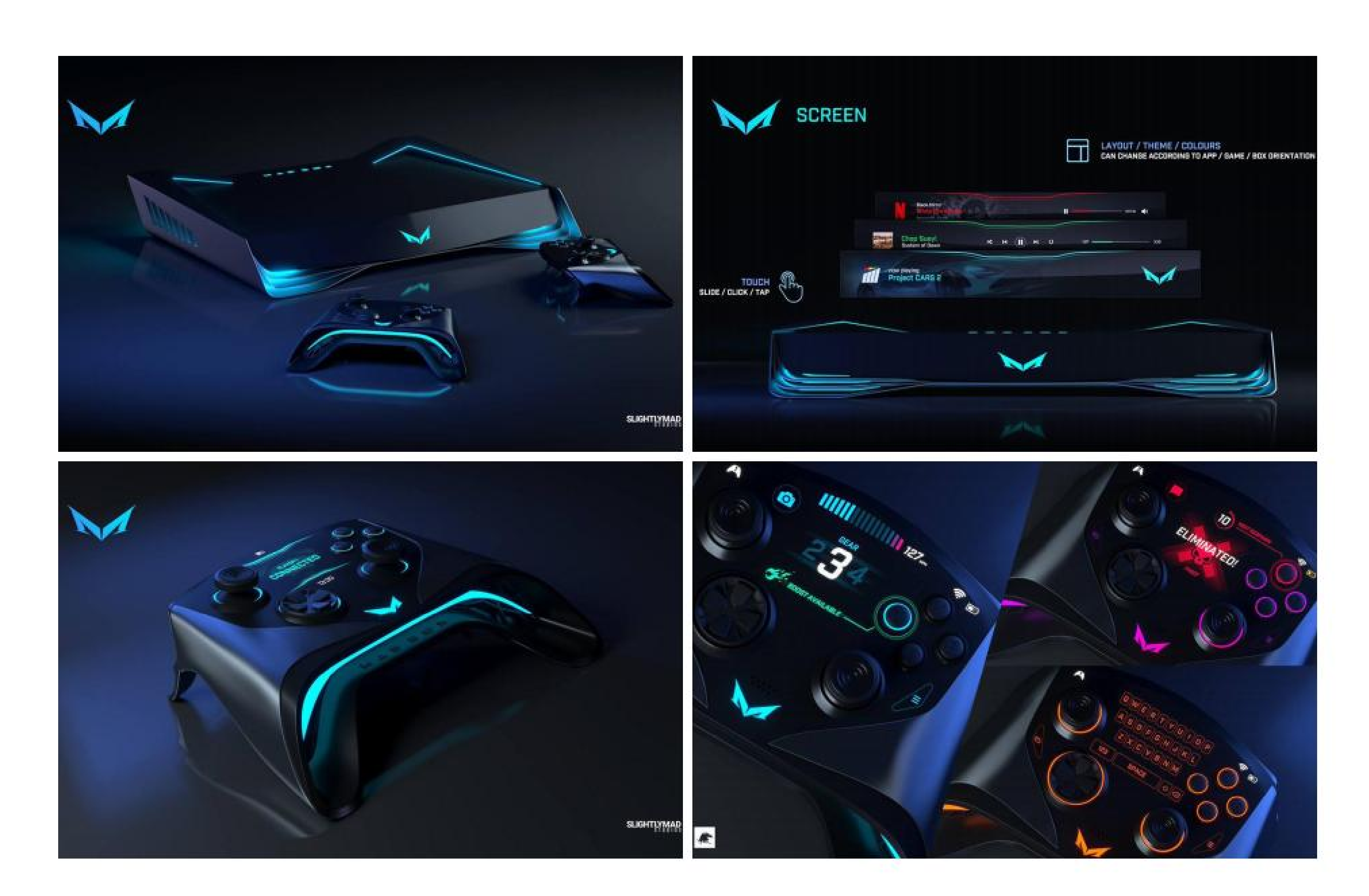
Es tracta, però, d'un títol que no és apte per a tothom, ja que inclou mecàniques amb un munt de trencaclosques d'una **dificultat bastant elevada**. Poden ser aspectes que us facin pensar dues vegades comprar-lo, però us recomanem que li doneu una oportunitat si us crida mínimament l'atenció, ja que probablement us sorprengui gratament. Ja ens direu què us ha semblat i si heu aguantat fins al final!







ELS CREADORS DE PROJECT CARS VOLEN CREAR LA SEVA PRÒPIA CONSOLA, MAD BOX



La indústria dels videojocs no deixa de sorprendre'ns. Quan sembla que el mercat de les consoles ja està consolidat i que només unes poques empreses s'emporten un tros del pastís, arriba algú amb la intenció de fer també una mossegada.

Els creadors de **Project Cars** (Slighty Mad Studios) han anunciat que pretenen llençar al mercat el seu propi hardware. Una consola que, segons les seves paraules, suportaria **4K i 60 imatges per segon**, a banda de donar cabuda a jocs independents, comptar amb un sistema en línia molt estable i un munt de funcionalitats diferents de la competència (com ara els videojocs en streaming). Asseguren també que brillarà especialment amb títols de **realitat virtual** i simuladors de conducció (comprensible si tenim en compte la trajectòria de l'estudi).

De moment, coneixem molt pocs detalls del funcionament de la consola: s'ha compartit alguna imatge del seu controlador, que compta amb un **panell tàctil** a la part davantera que interactuarà i se sincronitzarà amb el videojoc que estiguem jugant en aquell moment. Per exemple, si es tracta d'un títol de conducció, veurem l'acceleròmetre. Una idea que ens recorda al panell lluminós de PS4 o al posterior de PS Vita que es va fer servir en comptades ocasions i va quedar com un **atractiu anecdòtic**.

Tot i això, una de les característiques que més ha cridat l'atenció ha estat la possibilitat d'implementar un **sistema en línia** amb una subscripció de pagament amb la que es pugui recuperar l'import invertit i potencialment **guanyar diners**. Apostarien per incloure publicitat i pagar als jugadors i jugadores per cada hora que estiguessin en connexió mitjançant crèdits que podrien bescanviar per diners reals.

Mad Box arribarà aproximadament d'aquí a tres anys sota la promesa de ser la consola més potent de la història. De tota manera, esperem que no lluiti només en l'àmbit tècnic i ofereixi funcionalitats i videojocs pels quals valgui la pena comprar-la.

NINTENDO ES RODEJA DELS MILLORS VIDEOJOCS INDEPENDENTS



No podem dir que hagi estat el millor començament d'any de Nintendo, ja que no ha rebut molts dels videojocs importants que han arribat a altres plataformes, com ara Resident Evil 2: Remake o Kingdom Hearts 3. Tampoc veurem els grans llançaments de febrer com Anthem o Jump Force.

Mentre esperem a veure què passa amb Switch, Nintendo ens tenia preparada una petita sorpresa. Mitjançant una breu presentació, hem pogut descobrir alguns videojocs que arribaran el 2019. Si bé és cert que tots són de **caràcter independent**, no els hem d'infravalorar gens ni mica, ja que la majoria tenen una pinta excel·lent.

Ens han confirmat l'arribada de **Wargroove**, un títol estratègic que ens recorda a clàssics com la saga Wars ja disponible a l'eShop. **Double Kick Heroes**, videojoc rítmic i d'acció amb estètica pixel art en el qual ens tocarà derrotar a un munt de personatges estrambòtics.

When Ski Lifts Go Wrong també ha estat un dels grans protagonistes: haurem de construir estructures amb l'objectiu de no caure per un precipici o xocar contra una paret (similar al Poly Bridge).

Inmost també ha brillat entre la comunitat amb la seva proposta de mescla entre plataformes i trencaclosques amb un fort component narratiu en un ambient tenebrós.

També ha causat una gran impressió **SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech**, un títol de rol de cartes dibuixat a mà que combina fantasia i elements Steampunk. Seguint amb cartes, **Slay The Spire** ens proposa un títol de construcció dinàmica de baralles amb tocs roguelike ple de criatures estranyes.

Cal destacar **Morphies Law**, un divertit shooter atípic entre robots que canviaran morfològicament mentre avança el combat.

Una aposta interessant ha estat **Night Call**, un títol policíac ambientat a París on serem un taxista que haurà de resoldre assassinats.

Per altra banda, **Crosscode** ens porta rol i acció en 2D amb estètica dels 16 bits i una trama amb molta ciència-ficció. **Forager** també aposta pel 2D, però ens trobarem un món obert ple de masmorres.

Altres títols interessants han estat **Goat Simulator** (que arribarà amb la versió completa) i **Unruly Heroes**, un plataformes inspirat en la llegenda xinesa del Rei Mico.

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL III ARRIBARÀ A OCCIDENT AQUESTA TARDOR



The Legend Of Heroes: Trials Of The Cold Steel 3 està a punt de sortir en exclusiva (com a mínim de moment) per a **PS4**. També arribaran els dos anteriors videojocs d'aquesta subsaga gràcies a Bandai i Nis Amèrica, que ja van portar les versions de PS3 i PS Vita a occident.

De moment, no hi ha una data concreta per cap d'aquests llançaments, però asseguren que d'aquí poc tindrem més informació. The Legend of Heroes és una franquícia desenvolupada per **Nihom Falcom**, un gegant reconegut del gènere del rol (és la mateixa desenvolupadora de la saga Ys) que molt poques vegades podem gaudir a occident.

La saga es caracteritza per tenir una història ben lligada, moltes hores de joc, uns combats molt interessants i interactius (que beuen d'altres IP com Shin Megami Tensei) i un nivell de dificultat no massa elevat (tampoc massa fàcil) que aconsegueix mantenir al jugador/a sempre davant la pantalla amb ganes de saber més sense que s'encalli i perdi el fil de la història, tal com passa a altres títols del gènere.

Ens veurem embolicats en una trama bèl·lica que ens permetrà explorar l'Oest de l'Imperi i les **Illes de Britannia**. Inclourà noves mecàniques jugables, però mantindrà la forta narrativa i els elements estratègics que caracteritzen la saga. A més, el títol comptarà amb un sistema de combat revisat i afegirà noves funcions com les anomenades **Brave Order i Break System**.

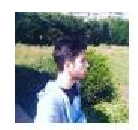
Així mateix, s'ha anunciat una **edició especial** amb la banda sonora en CD i un llibre d'art de tapa tova amb els millors dissenys artístics de Trails of Cold Steel III.







LA LOCALITZACIÓ DELS VIDEOJOCS: EL PODER DE LA COMUNITAT



SERGI PALACIOS CAIMONS
@Kaimasters

Estem segurs que alguna vegada no heu pogut gaudir d'un videojoc per culpa de problemes territorials, polítiques d'alguna empresa o limitacions de traducció i doblatge. Al llarg de la història hi ha hagut milers de casos com aquest; **títols que no han creuat la línia oriental** (o americana) per diversos motius.

Segur que us sonen obres **Chrono Trigger**, **Shin Megami Tensei**, **Mother/Earthbound** o **Baiten Kaitos Origins**. Efectivament, són videojocs que no van arribar a casa nostra. Per aconseguir-ne una còpia vam haver de gastar-nos un dineral en importar-les o fer malabars per aconseguir jugar-hi. Una tendència que sempre ha perjudicat al públic euopeu i que, encara avui, inexplicablement segueix afectant-nos.

Com veieu, la majoria de videojocs que protagonitzen aquests casos són d'aventures o de rol. Com bé sabreu, són gèneres que no tenen massa popularitat ni venen gaire (sobretot si ho comparem amb altres gèneres). Per si no fos prou, la localització o traducció suposa una gran **inversió econòmica**.

Suposem que ja heu arribat a la mateixa conclusió que nosaltres: no surt a compte gastar tants diners per acabar probablement guanyant-ne menys. També cal destacar el **poc interès** que hi ha per part de molts jugadors/es. No només ens hem de fixar en els beneficis monetaris: si a la gent no li interessa a curt ni a llarg termini, no hi ha raons perquè les empreses s'interessin en el nostre mercat.

Però no tota la culpa és nostra: Hi ha moltes empreses, generalment japoneses, a les que no els interessa sortir de la seva **zona de confort**. Si ja els hi va bé al Japó, segurament no vegin la necessitat ni tinguin l'ambició de fer un esforç que suposa un risc.









NINTENDO I LA COMUNITAT TORNEN A MOURE LA INDÚSTRIA

La gran N ha aconseguit moltes fites. Una de les més importants és la seva intervenció durant l'època dels 8-bits quan, gràcies a les seves grans obres com Super Mario Bros., va salvar la indústria d'una davallada molt brusca. Des d'aquell moment, han protagonitzat altres punts d'inflexió dins de la història del videojoc, com per exemple la **localització de tres grans videojocs de Rol**.



A finals de l'època de la Wii, quan ja tenien la WiiU llesta per llençar, es va produir un canvi que macaria el final d'aquella generació: **l'Operation Rainfall**.

Al final de la vida útil de la Wii, s'anuncien tres grans títols de rol que destaquen sobre la resta: **The Last Story, Xenoblade Chronicles i Pandora's Tower**. Cap dels tres es confirmen per occident.

Aquesta decepcionant notícia posa en marxa a la comunitat americana i als mateixos mitjans de comunicació. S'envien **milers de missatges** per Facebook i Twitter, cartes escrites a mà a la seu de Nintendo Of America i un nombre incomptable de peticions fòrums que demanen la localització de les obres.

Diversos alts càrrecs de les empreses desenvolupadores intenten posar ordre però, desgraciadament, no es mullen sobre el tema. Només donen **falses esperances** a la comunitat amb mitges promeses que no haguessin complert mai.

Aquesta recurrent petició va perdurar amb força més de **18 mesos**, els mateixos que va tardar Nintendo en trencar el seu silenci i anunciar el que tothom estava esperant amb candeletes.

Nintendo va donar llum verda al llançament occidental dels tres videojocs, que culminaria amb la confirmació oficial de **Nintendo Of America** l'any 2013. La xarxa va embogir davant d'un èxit inesperat, ja que Nintendo mai havia respost favorablement campanyes d'aquesta mena. També és cert que no se n'havia vist mai cap tan multitudinària.

Els tres títols van arribar a occident, però amb **tirades limítadíssimes**. Només els primers a comprar-los o els que hem pogut adquirir-los gràcies a la revenda tenim la gran sort d'haver-los gaudit legalment.

Malgrat tot, L'Operation Rainfall va significar un gran canvi dins la indústria i va ser la prova vivent del que pot aconseguir la **comunitat unida**.



NO TOTES SÓN PEACH





NINTENHYPE.CAT
@NintenhypeCat @ariarlet

Últimament els jugadors i jugadores de noves generacions s'estan queixant de qüestions com per què en un videojoc de guerra hi participen dones o per què en un joc ambientat en el "Far West" tenim lluitadores. És un debat absurd però... Per què sorgeix ara? Si retrocedim en el temps, podem comprovar que **Nintendo** ja ha introduït **personatges femenins** "problemàtics" en grans sagues de la companyia.



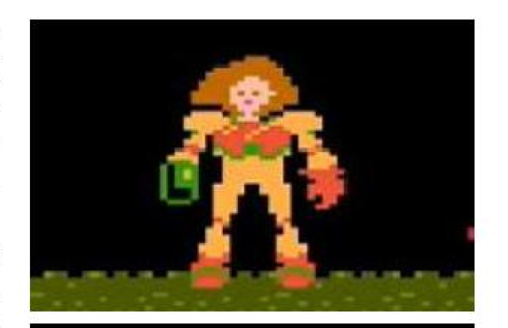


Per començar, parlarem de la segona gran saga de la qual disposa la gran N, **The Legend of Zelda** (sí, la que s'ha convertit en un divertit meme on la gent confon el protagonista amb la princesa). Amb el nou anunci de Super Smash Bros. Ultimate per a Nintendo Switch, vam poder "gaudir" de la famosa frase: "Por culpa de las feministas, Zelda ahora és una mujer", o anant més enrere, del mític "I'm not Zelda".

Fora d'aquesta confusió, entre els no fans de la saga es pot comprendre l'error en tenir el nom de "Zelda" i l'època en què es va llançar. Possiblement era impensable creure que el nom de la saga no fes referència al **"clàssic" heroi masculí**. Probablement no era el que Nintendo buscava, però el protagonisme recau més en la princesa de Hyrule, deixant el nom de Link en segon pla.

Recordem que, tot i que en alguna entrega existeix el paper del pare de Zelda, en altres de molt destacables no hi és present, fent que Zelda sigui la governant de tot el regne de Hyrule i potenciant la ideologia d'"una dona al poder". També l'hem trobat transformada en diverses ocasions com a **guerrera** en el rol de "Sheik" i "Tetra".

"Metroidvania". Gènere que sorgeix de dos grans videojocs (Metroid i Castlevania). Continuem amb **Metroid**, saga que neix a NES el 1986 i on el jugador/a no tindria constància del gènere del protagonista fins al final del joc. Viatja per la galàxia lluitant contra els Metroids per venjar-se de les atrocitats que van fer al seu poble natal.





La protagonista es diu Samus. Si no et passaves el joc en un mínim de temps, aquest secret no era revelat, així que poca gent va descobrir que realment es tractava d'una dona. Aquest **final inesperat** va provocar una gran revolució per al sector i per a la comunitat. El fet de revelar-te que fos una dona no entrava en cap ment de l'època.

Tot i això, no és exagerat afirmar que el joc frega el **masclisme**, ja que si superaves el joc amb molta rapidesa, Samus, de manera gratuïta i innecessària, es treia el vestit de combat a més a més del casc en la revelació, de tal manera que acabava en biquini.

Per part de **Fire Emblem** trobem molts personatges femenins importants. He fet una tria de les més destacables, ja que dins de la saga n'hi ha pràcticament d'infinits, a banda dels que encara hem de conèixer.







Tiki (Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light, 1990). Tot ique és molt bondadosa, alberga dins seu un gran poder capaç de destrossar pràcticament la raça humana. Naga, la seva mare, pren una decisió molt valenta per tal de salvar la humanitat: induir la seva filla en un somni etern, tot i que Tiki desperta en moltes ocasions i ajuda als protagonistes. Recordem que Naga és la líder dels dracs i gràcies a la seva vanitat és anomenada "vanitat per la humanitat".

Lucina (Fire Emblem: Awakening, 2012). És un dels personatges més importants dins de tot l'univers de Fire Emblem. Filla de Chrom, es defineix com una princesa guerrera, justiciera i decidida, que té la missió de salvar el món. Es preocupa molt pel seu pare, fins al punt de fer-se passar per home quan viatja al passat per poder-lo salvar. És cert que ho fa per no ser reconeguda i que la prenguin seriosament, però és capaç de portar al seu poble cap a la victòria amb l'espasa del seu pare.

Soleil (Fire Emblem: Fates, 2016). És un dels personatges més moderns de la saga, on pels diàlegs podem comprovar que és homosexual. És més, Nintendo va haver de suprimir alguna escena on donava a entendre que Soleil "es cura" de l'homosexualitat. L'escena explica que beu un pols màgic que fa que vegi als homes com a dones i a la inversa. Abans de beure-se'l, declara que li agrada la versió femenina d'un heroi, però quan s'acaba l'efecte diu que li agrada més la versió masculina.







Lyn (Fire Emblem: The Blazing Blade, 2003) és filla del governant que és assassinat quan ella és molt jove. El seu poble rebutja la idea de ser liderat per una dona i Lyn aprèn a viure sola mentre entrena per poder venjar la mort dels seus pares.

Shiida (Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light, 1990). Amb només 10 anys va salvar un home indefens que estaven apallissant per haver ajudat un Gladiador. En veure-ho, no ho va poder evitar, va agafar l'espasa i va plantar cara.

Micaiah (Fire Emblem: Radiant Dawn, 2007). És un personatge que té el poder de sacrifici, el qual consisteix a fer-se mal a si mateixa per poder curar a la resta, sent així una persona lluitadora capaç de donar la seva vida pels altres.



Com heu vist, el títol de l'article és “No totes són Peach però, què podem dir de la mateixa **Peach**? Encara que sigui la típica princesa que vesteix de rosa, presumida i massa femenina, no deixa de ser un personatge força desconegut tot i ser la governant d'un país sencer. A l'última entrega de la franquícia (Super Mario Odissey) apareix com a personatge secundari actiu i hem pogut veure que ha madurat i té un altre paper: és capaç de prendre una decisió important: no casar-se amb cap pretendent i viatjar **SOLA**.

Per últim, us vull mostrar els dos personatges més controvertits de Nintendo. El primer és la **Birdo**. Al Japó va ser un personatge bastant estimat, aconseguint d'aquesta manera un joc amb més protagonisme (Captain Rainbow). Birdo apareix per primer cop l'any 1988 en una aventura coneguda per la vella escola com a Super Mario Bros. 2, on feia el paper de “mini enemic final de fase” i tirava ous per la boca.



Com podem apreciar al manual del joc, Birbo, anomenat Ostro des d’un principi, es descrivia de la següent manera: "ell pensa que és una nena i escup ous per la seva boca. Ell prefereix que sigui anomenat "birdetta"". Davant de la tanta controvèrsia que va generar, Nintendo va optar, en jocs posteriors, anomenar-lo Birdo i convertir-lo així en el primer personatge **transsexual** de la història dels videojocs.

El segon és **Bibiana**, la sirena de la saga Paper Mario, que va fer la seva primera aparició a Paper Mario: La porta dels mil anys. En el cas anterior podíeu saber que era transgènere, però Bibiana només ho és considerat al Japó, on utilitzen pronoms masculins. Fins i tot, alguna vegada l'han anomenat **“nen”**. Tant a Amèrica com Europa es tracta com a una dona, fent ús només dels pronoms femenins i mai masculins. No obstant això, a la versió anglesa, Goomarina (la nostra ajudant durant l'aventura) ens la descriu de la següent forma: "És la germana més jove del Trio de les Ombres...eh...el germà". Finalment diu que és una dona.





En resum, **Nintendo** juga a una lliga tan diferent que molts d'aquests temes semblen desconeguts per la majoria. I tal com menciono al títol, ”No totes són Peach”, és a dir, no són les típiques princeses indefenses que necessiten ser rescatades i que vesteixen molt presumides. Les dones de Nintendo són des de guerreres decidides i autosuficients fins a éssers forts, independents, lluitadors i fins i tot transgèneres.

ARRIBA L'EXPERIÈNCIA DEFINITIVA "CLASHER"



FEDERACIÓ CATALANA DE CLASH ROYALE
@FedCatCR

La Federació Catalana de Clash Royale prepara un dels esdeveniments presencials més importants de Clash Royale a Catalunya. Una **multitudinària trobada** de jugadors, jugadores, equips i clubs plena d'activitats que se celebrarà el **7 d'abril** a un gran castell de temàtica medieval situat a Gavà, a poc més de 10 km de Barcelona. Ja s'apropa la "ClashExperience"!

Concurs de disfresses, un bon àpat de carn a la brasa i torrades amb allioli, karaoke, tallers de dibuix, tir amb arc, llançament de dards, xerrades i taules rodones sobre eSports, photocalls, estands de marxandatge, una festa d'acomiadament amb DJ... Són només alguns exemples de tot el que podràs viure dins del castell **des de les 11:00h fins les 19:00h!**







Mes de 1450€ en Premis!

- 5x Torneig Clash Royale: 25€ (125€)
- Millor Disfressa Clasher: 25€
- Millor Disseny Samarreta Equip: 25€
- Clasher amb més copes d'entre els presents: 25€

- **Copa Catalunya 2019 Clash Royale Individual**
  1er: 200€ 2on: 100€ (Preu: 3€/Jugador)
  *1€ mes de premi per cadascú que participi!

- **Copa Catalunya 2019 Clash Royale 2vs2**
  1er: 100€ 2on: 50€ (Preu: 4€/Parella)
  *2€ mes de premi per cada parella que participi!

- **Copa Catalunya 2019 Clash Royale per Equips**
  1er: 300€ 2on: 150€ (Preu: 5€/Equip de 5)
  *3€ mes de premi per cada equip que participi!

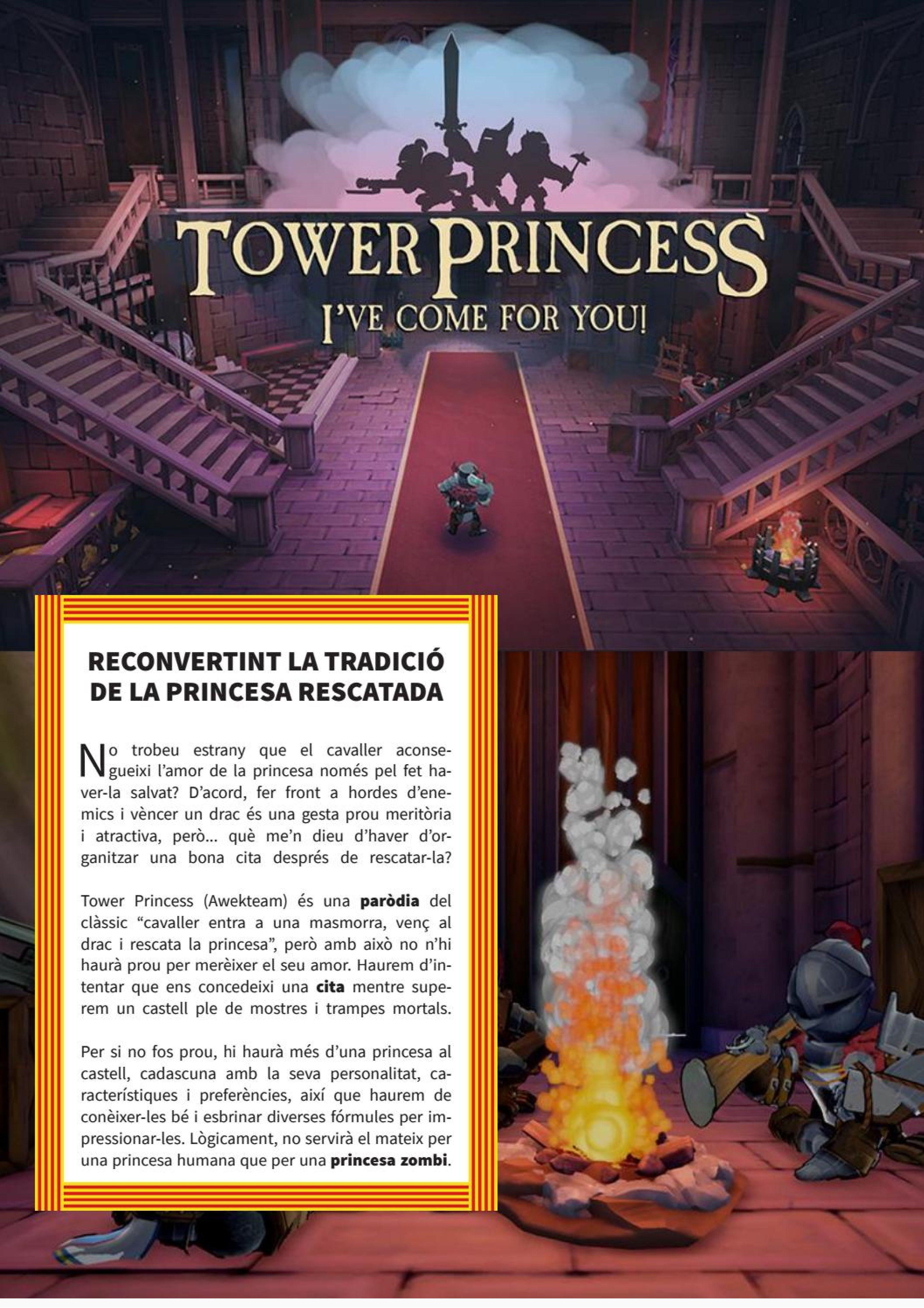


A més a més, se celebraran les competicions més importants de Clash Royale de l'àmbit català. A banda de diversos torneigs privats amb premis inclosos, es disputaran les fases finals de totes les modalitats de la **Copa Catalunya 2019** (individual, dobles i per equips).

Hi haurà un gran escenari, una pantalla gegant per veure les millors partides i un equip de retransmissió en directe que podreu seguir també a través de Twitch i YouTube. Les inscripcions ja estan obertes, així que doneu una ullada als horaris i les rondes que hi haurà abans de la final presencial a **www.clashroyale.cat**.

I els premis? Valen la pena? Doncs sí, així que ja pots buscar una bona baralla i entrenar fort! Hi haurà gairebé **1.500 euros** en metàl·lic repartits entre les diferents modalitats. Fins i tot hi haurà recompenses per a qui porti la disfressa més aconseguida, per a l'equip que llueixi la samarreta oficial més atractiva o pel jugador/a que tingui més copes al joc!

En definitiva, és una cita imperdible tant si t'apassiona Clash Royale i competeixes com si hi jugues de forma aficionada, però sobretot és una gran oportunitat per **descobrir** la fantàstica comunitat catalana que hi ha darrere. Nosaltres no ens ho perdrem!



RECONVERTINT LA TRADICIÓ DE LA PRINCESA RESCATADA

No trobeu estrany que el cavaller aconsegueixi l'amor de la princesa només pel fet haver-la salvat? D'acord, fer front a hordes d'enemics i vèncer un drac és una gesta prou meritòria i atractiva, però... què me'n dieu d'haver d'organitzar una bona cita després de rescatar-la?

Tower Princess (Awekteam) és una **paròdia** del clàssic "cavaller entra a una masmorra, venç al drac i rescata la princesa", però amb això no n'hi haurà prou per merèixer el seu amor. Haurem d'intentar que ens concedeixi una **cita** mentre superem un castell ple de mostres i trampes mortals.

Per si no fos prou, hi haurà més d'una princesa al castell, cadascuna amb la seva personalitat, característiques i preferències, així que haurem de conèixer-les bé i esbrinar diverses fórmules per impressionar-les. Lògicament, no servirà el mateix per una princesa humana que per una **princesa zombi**.



A més a més, cada vegada que entrem al castell ens trobarem amb un estil de **masmorra** diferent, noves recompenses i altres reptes per superar. Fins i tot canviarà el personatge principal que controlarem. Cada visita als Dominis del Drac serà única, reforçant exponencialment la rejugabilitat. Per sort, podrem demanar ajuda a altres cavallers (o competir amb ells) dins del mode **multijugador**. Podreu esbrinar en companyia com convèncer a la princesa o bé guardar-nos les nostres fórmules i intentar aixafar la guitarra a la resta.





Pel que hem pogut veure, no només hi haurà cavallers i princeses. Podrem **invertir els rols** per encarnar cavalleresses i salvar prínceps! Ens sembla una decisió increïble, no només per les possibilitats que ofereix al jugador/a, sinó que també ens sembla una gran forma de reconvertir una tradició obsoleta.

Tower Princess, que va superar la campanya d'Square Enix Collective amb un 95% d'èxit, ja ha iniciat la seva campanya de **Kickstarter**, en la qual podreu participar fins al 7 de març. L'objectiu de recaptació indispensable per finançar el llançament del videojoc serà d'uns 30.000 euros. Si superen els 70.000, podran desenvolupar versions per a Nintendo Switch, PS4 i Xbox One. Finalment, si arriben als 100.000, podran implementar el sistema multijugador.

Per descomptat, tothom qui col·labori amb la campanya rebrà una còpia digital del joc, tindrà accés a versions beta i tindrà poder de decisió en el desenvolupament a través de votacions internes, però hi haurà altres **recompenses** com armes i armadures exclusives, banda sonora, llibre d'art, entre d'altres. Us animem a provar la **versió demo** del joc disponible a la seva pàgina web i donar suport a la campanya de Kickstarter. Nosaltres ja estem impacients per posar a prova la nostra capacitat seductora!





GANES D'ESTIU

Estem encara a febrer, però el Barcelona Games World 2018 ens va omplir de ganes d'estiu després de fer un primer tast de Summer in Mara, el nou videojoc dels creadors de **Deiland** (Chibig Studio). Vam poder acompanyar la Koa durant uns minuts en els quals vam fer una mica de tot.

Summer in Mara segueix les petjades de la fórmula d'èxit de Deiland (just el que demanava una comunitat amb ganes de més). Hi trobarem mecàniques conegudes, picades d'ullet i una **estètica similar** basada en ambients illencs i costaners.

Tot i això, les primeres paraules que se'ns van venir al cap en agafar el comandament van ser: **"És tot més gran"**. Sobretot en les possibilitats d'exploració i el mateix món, que sembla anar bastant més enllà del que hem pogut veure.







Aquesta evolució reforça la base d'aquesta mena de videojocs: gaudir de l'entorn i **explorar** relaxadament mentre realitzes una missió amb tota la calma del món. Allò que es pot complir en uns minuts, et pot portar fins i tot hores depenent de com t'ho prenguis a l'hora de jugar.

Pel que fa a la temàtica, Summer in Mara també serà un videojoc basat en la recol·lecció de recursos i la creació d'objectes. Haurem de cuidar la nostra pròpia illa i sobreviure, però tot apunta que hi haurà encara més **varietat de tasques** que a Deiland. Nosaltres vam recol·lectar unes taronges, alimentar uns porcs, conrear unes pastanagues, pujar a una muntanya per il·luminar una torxa amb un bastó de foc...

A nivell argumental, Summer in Mara ens guarda una història que anirà més enllà de fer-nos càrrec de la nostra illa. Hi haurà altres illes que guardaran **secrets** que la Koa haurà de descobrir per complir la missió que se li encomanarà. El factor aventura guanyarà molt pes sense deixar de banda el farming i crafting.

Una de les sorpreses més agradables va ser la mateixa protagonista (Koa), qui ens va captivar amb el seu caràcter rebel, una mica trapella i obstinat, però també la seva energia, alegria i ganes d'aprendre i conèixer coses noves. Un símptoma que demostra el nivell més gran d'exploració que hi haurà. De fet, a banda de la seva àvia Haku (que tindrà bastant protagonisme), coneixerem **més de 20 personatges**.

Summer in Mara, de la mateixa manera que Tower Princess, ha començat la seva **campanya de Kickstarter**. A banda de la còpia digital del joc, podreu aconseguir recompenses com la banda sonora, un llibre d'art, un diorama de les illes o un peluix de Napopo, la mascota que ens acompanya. Fins i tot un ukulele amb decoració tropical. Quines ganes d'agafar el vaixell!





EL POST-MORTEM: STAY EN QUINN FA BALANÇ

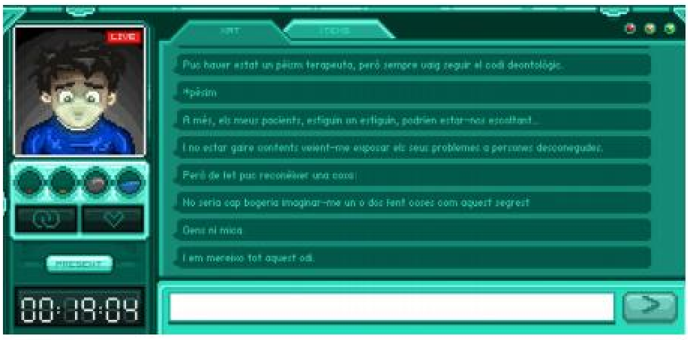


IÑAKI DÍAZ - APPNORMALS
@designatius @appnormals

STAY és un joc de tipus narratiu conversacional protagonitzat per en Quinn, un home segrestat que recupera la consciència atrapat en una habitació angoixant i desconeguda. En aquest obscur indret només trobarà un **ordinador** connectat a un xat que li permetrà comunicar-se amb l'usuari.

No podrem, per tant, controlar directament el personatge com en la majoria de videojocs: en aquest cas, jugarem com a nosaltres mateixos, escollint les paraules adequades en aquest **diàleg** i donant suport emocional a en Quinn, ajudant-lo a escapar d'aquesta maleïda trampa (sovint mortal).







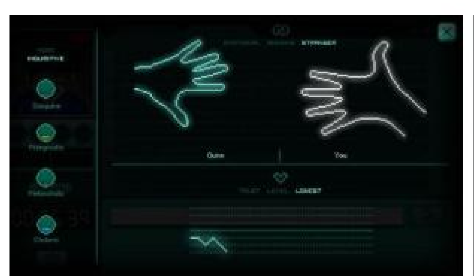
Viurem una experiència immersiva de 24 capítols amb xarxes de conversa, diferents camins i una mitja de 6 a 8 hores de joc plenes de sorpreses i girs inesperats per arribar a un dels set finals alternatius. Sense oblidar un "petit" detall: tot succeeix en **temps real**, per tant, cada segon que estiguem allunyats del joc serà un minut que en Quinn estarà abandonat i en serà conscient. La nostra absència, per tant, esdevindrà tan rellevant com la nostra presència.

Feia temps que donàvem voltes al concepte d'una versió diferent del clàssic **Tamagotchi**, però va ser una experiència personal el desencadenant per donar sentit a tot plegat i que la guionista de l'equip pogués enllaçar aquesta premissa visual (una persona segrestada i connectada amb l'usuari a través d'un ordinador) amb una narrativa molt més profunda, explicant una sèrie d'emocions molt rellevants per mi.

STAY ha estat publicat a Steam i consoles (Xbox One, Nintendo Switch, Playstation 4 i PSVIta) al llarg del 2018 (publisher PQube games) i en les pròximes setmanes veurà la llum per dispositius mòbils tant iOS com Android (publisher Playdius). El joc està localitzat a 12 idiomes, inclòs el **català**.

El projecte es va presentar el 2015 a la segona edició de Game BCN. Després de 6 mesos formant part d'aquesta incubadora per start-ups de videojocs, vam tenir la fortuna de ser un dels projectes seleccionats per la següent fase, la d'acceleració. Durant aquest procés el projecte va tenir importants modificacions i pràcticament va **començar des de zero**, canviant el seu 'scope' i sent molt més ambiciós que la idea que es va presentar originalment a Game BCN. El desenvolupament principal, sense tenir en compte els ports a consoles, va ser un procés d'aproximadament un any i mig, gairebé **dos anys**. Vam començar a portar-lo a fires internacionals, tant per cercar publishers com per començar a promocionar-lo entre la comunitat: Gamescom, PAX, Tokyo Game Show o Game Connection, entre moltes altres.

Durant tot el procés de desenvolupament i posterior publicació a les diferents plataformes vam rebre diferents nominacions a **premis** internacionals, sent guanyadors en tres ocasions: Millor Idea Original (Gamelab, 2018), Premi Tendències (El Mundo, 2018), i Millor Narrativa (Taipei Game Show, 2019).







EL QUE HA ANAT BÉ

Apostar per un joc diferent i arriscat, com a indies, ens ha ajudat a destacar.

La crítica de la premsa ha estat, un general, molt bona (el nostre highlight personal va ser l'inesperadíssim 9/10 al Washington Post!).

Hem contingut el cost de desenvolupament, el projecte ha estat rendible i hem recuperat el mínim garantit que ens va avançar el publisher.

El concepte de temps real i l'atmosfera general del joc, més orientat a experiència immersiva que a joc tradicional, ha sigut un encert.

EL QUE PODRIA HAVER ANAT MILLOR

El feedback dels usuaris ha estat una mica polaritzat, tot i que era previsible tenint en compte el risc que comportava la idea

Ens ha faltat més "Quality Assurance" (sobretot a la segona meitat del joc, que vam provar molt menys)

La combinació de trencaclosques i novela visual ha estat un balanç difícil per ser dos gèneres molt marcats

Haver explicat una mica més els finals, que van quedar massa oberts

PLANS DE FUTUR

Després de l'èxit de l'edició limitada per PSVita, que es va esgotar en període de prevenda, estem treballant per intentar fer una edició física de col·leccionista per Nintendo Switch i Playstation 4. En relació a propers projectes, ja hem començat a treballar en un nou títol. De moment, només us podem avançar que no serà una seqüela de STAY, sinó una proposta totalment nova i diferent.

AIXÍ QUE VOLS SER DESENVOLUPADOR/A DE VIDEOJOCS...



VÍCTOR PEDREÑO - GRIMORIO OF GAMES
@HiboshiV @GrimorioG



Què has d'estudiar? És una carrera de futur? Hi ha feina d'això? Amb aquest article intentaré donar resposta com a desenvolupador i també com a professor d'un cicle formatiu orientat a videojocs.

Per sort (o per desgràcia) el desenvolupament de videojocs és un món en el qual val molt més el que has fet que el que se suposa que saps fer, és a dir, tenir un títol. La forma més "senzilla" d'entrar a una empresa és tenir un bon **portfoli**.

Aleshores és ben fàcil entrar a, posem, Naughty Dogo Ubisoft, oi? Només cal fer un fotimer de videojocs, portar un portfoli ben gruixut sota el braç i "voilà". Òbviament, no. No val tenir 200 jocs cutre-saltxitxeros i, encara que fos així, acabar un joc (per molt simple que sigui) no és una tasca fàcil. D'aquí les cometes a "senzilla", al paràgraf anterior. És possible fer un joc sense tenir **estudis**, així com filmar una pel·lícula sense saber res de teoria del cinema o compondre una cançó sense estudiar solfeig.

Fins i tot és possible fer un gran joc, una bona pel·lícula o una cançó que sigui un hit sense haver estudiat res. Però no és comú ni està a l'abast de tothom. La majoria de mortals hem d'estudiar per interioritzar la **teoria** i ser capaços d'utilitzar-la per fer aquestes obres.

Els graus sobre videojocs són quelcom relativament nou. I ara en trobem de tots els sabors: cicles formatius, graus universitaris, màsters, cursos... Tota aquesta oferta formativa no existia fa 15 anys. **Miyamoto** no va estudiar "Disseny de videojocs" a la Universitat, sinó Disseny Industrial. La majoria de game designers ho són després de molts anys de provar què funciona i què no. No hi havia un llibre de text sobre "com dissenyar videojocs". Ara n'hi ha centenars.

Així, cal estudiar? Tota la informació està disponible lliurement, sigui a Internet o en llibres publicats, però bé que podem llegir llibres de física quàntica i adonar-nos que no entenem res. Sempre és millor tenir un **ensenyament estructurat** des de la base, si pot ser impartit per gent que treballa en el sector i que sap les necessitats que hi ha a escala professional.

Què és millor, doncs? Cicle formatiu, curs especialitzat o potser grau universitari? Aquí tinc una mica de biaix, ja que, com deia abans, sóc professor d'un cicle formatiu, però intentaré ser el més objectiu possible.

CICLES FORMATIUS

Els cicles formatius que s'ofereixen actualment són cicles que ja existeixen **re-enfocats** al món dels videojocs. Per una banda, tenim el DAM-ViOD, que no és més que un cicle DAM (Desenvolupament d'aplicacions multimèdia) amb les seves assignatures aplicades a videojocs. Per exemple, a programació es fan videojocs en comptes de problemes genèrics) i bastants mòduls d'especialització com Game Design. Això és el que dóna el sufix **ViOD** (Videojocs i Oci Digital), fent una mena de 2x1: tens un títol vàlid igual de vàlid que l'original, però et donen el temari amb "un poco de azúcar", i amb assignatures extra.

CICLES D'ART 3D

El mateix passa amb els **cicles d'Art 3D** per a videojocs, que solen ser els d'animació 3D per a cinema adaptats i/o ampliats a videojocs. Els cursos especialitzats, quant a temari solen ser similars, tot i que potser aprofundeixen una mica més donat que no han de seguir un pla de Formació Professional. La diferència és precisament el títol obtingut, que és propi de l'escola.

GRAUS UNIVERSITARIS

Un cas semblant és el dels **graus universitaris** de disseny de videojocs. Aquests títols no són homologats (encara), així que és complicat que els reconeguin a l'estranger. Això no passa si s'opta per estudiar una Enginyeria Informàtica i després es fa un Màster en Creació de Videojocs com a especialització. Aquesta última opció, per cert, seria la meva recomanació si esteu interessats en el desenvolupament de videojocs a nivell tècnic i profund; **mai sobren bons enginyers**.

Però no només de programadors viuen els videojocs. També calen artistes (2D i 3D), músics, màrqueting, gestió d'empreses... Perfils molt útils, però que no em consta que hi hagi especialització per a videojocs. Sobre si hi ha futur i feina treballant en videojocs... depèn. Ara mateix hi ha una mena de **bombolla formativa**, i estan sortint molts graduats que no poden ser "absorbits" pel teixit empresarial, ja que encara està acabant de formar-se.

A aquest país no tenim una indústria del videojoc com a tal, sinó majoritàriament **petites empreses** que van tirant. Sí, tenim un parell de grans empreses instal·lades a Barcelona i proximitats, com Ubisoft, King o Social Point, però tampoc poden (ni necessiten) donar treball a tothom. Per tant, tenim un munt de gent que ha estudiat desenvolupar videojocs i difícilment podrà entrar al món laboral només aplicant per una oferta de feina. És aquí on entra el portafoli de cadascú.

Actualment, amb només una titulació no faràs molt, però ja et pot ajudar a superar la primera barrera d'entrada. La diferència la fan els que es mouen. Per això, trobo més interessant estudiar quelcom que et permeti tenir un **"pla B"**, si no te'n surts. Una titulació que no sigui únicament i exclusivament per al desenvolupament de videojocs, ja que és jugar-s'ho tot a una carta. I per descomptat, cal treballar molt. Només s'aprèn a fer jocs fent jocs. Per sort, és una forma molt divertida d'aprendre.



VICIAR EN COMPANYIA!



OLDSCHOOLGAMES.CAT
@OldschoolgamesC

Què és això de jugar amb amics però cadascú a casa seva? On estan els copets de colze, girar el comandament perquè no vegi què faràs, les rabietes, prémer els botons del comandament de l'altre en un moment d'alta tensió... I com que tot això no es pot perdre, us portem quatre jocs brutals per jugar en colleta!



SUPER BLOOD HOCKEY

No hi ha res millor per odiar a l'altre jugador que un joc esportiu o de lluita. Però que passa si ho combinem? Doncs que neix Super Blood Hockey, un joc ple de **sang pixelada** on el mes divertit no és guanyar, sinó fer rabiar al del costat! Publicat el 2017, és un joc d'hoquei sobre gel molt bàsic quant a contingut, però molt generós en diversió. Amb una estètica pixel molt treballada, ens ofereix uns partits d'hoquei la mar d'esbojarrats, ja que els cops, les lluites, la sang i els **atacs epilèptics** seran la salsa dels partits. Us recomanem que pugeu el nivell de sang al màxim!



BROFORCE

Segur que us partireu la caixa amb Broforce, publicat el 2015. La seva agressivitat, el seu humor negre i la seva varietat faran que no vulgueu que s'acabi mai la partida. El joc és un run and gun en scroll lateral que ens posarà a la pell d'un munt dels personatges més emblemàtics de les **pel·lícules d'acció dels anys 80 i 90**, cadascun amb les seves característiques úniques, molt ben caracteritzats i representats. Cada personatge té les seves peculiaritats, la varietat d'enemics i d'escenaris és brutal i l'atmosfera que té aquest joc fa que sigui molt divertit!

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

En aquest beat'em up de Super Nintendo sabreu el que és la **desesperació**. Descobrireu que realment es tracta d'un joc que odia a la raça humana i us angoixarà fins al punt de fer un pacte amb el diable per aconseguir passar-vos-el. L'odiareu amb totes les vostres forces per ser condemnadament difícil, però l'estètica, la música i els **amfibis híper musculats** farà que valgui la pena intentar-ho una vegada més.



NBA JAM

Agafem els jugadors més mítics de l'NBA de principis del 90, els fotem en uns partits de dos contra dos, amb molt **poques regles** i amb una alta dosi d'espectacularitat i tenim com a resultat un joc divertit, descarat i addictiu. Tot i no oferir cap mena de varietat a l'hora de jugar-hi (no hi ha lligues, no hi ha tornejos... i tampoc ho necessita), ens proporcionarà hores i hores de diversió. Tot val per fer cistella!



VOLEM TWITCH EN CATALÀ! #CATALANLOVETWITCH



Actualment, Twitch és la plataforma de referència de la creació de contingut en streaming, sobretot en detriment de les noves polítiques de Youtube. Hem pogut veure com la plataforma ha anat agafant força els últims anys i ja acumula milions d'usuaris. Tot i això, en Roger Baldomà, un veterà dels videojocs i un dels pioners de la difusió d'aquest món en català sota el portal de Vadejocs, va trobar un **inconvenient** per als/les creadors/es de contingut en llengua catalana.

Segur que hauràs tingut dificultats per trobar retransmissions de parla catalana. No és problema teu, sinó que Twitch no reconeix el **català** com a idioma i, per tant, no es poden filtrar les retransmissions. Doncs bé, el 13 de desembre es va iniciar la campanya #CatalanLoveTwich, una **recollida de firmes** per demanar que Twitch reconegui la nostra llengua i incorpori el català com un idioma més per a classificar el contingut.

No es tracta únicament d'una qüestió d'estètica o de gustos personals. Aquesta opció permetria facilitar la feina a streamers que creen contingut en català per a arribar a més gent i a la vegada els/les usuaris/es trobaríem més fàcilment el contingut. Actualment s'ha de recórrer a **petits trucs** casolans per forçar la màquina com, per exemple, incloure els termes "CAT" o "Català" a la cerca o accedir als llistats d'streamers que s'agrupen sota les diferents comunitats del país com Gaming.cat o Nintenhype. Hi ha molts més creadors/es de vídeos en català dels que et penses, però el seu contingut és gairebé **invisible**. A l'hora de classificar-lo per l'idioma, si és en català, s'ha d'etiquetar com a "altres", una variable de cerca extremadament àmplia.

En Roger Baldomà, impulsor de la proposta, remarca que no pretén que es tradueixi tot el portal en català. Únicament demana a través de l'apartat de suggeriments que s'inclogui en català com a idioma per a **etiquetar** el contingut. La campanya ja acumula gairebé 3.000 vots i és la quarta petició més votada. La teva firma pot ser determinant!

UN COMENÇAMENT D'ANY INSUPERABLE



XE QUIN PASME
@XeQuinPasme

A Xe Quin Pasme! no podríem estar més contents. El 2019 arriba amb força i donant-ho tot. Si el 25 de gener ens arribava el remake de Resident Evil 2 a les grans plataformes, durant les últimes setmanes s'han revelat les dates de sortida d'altres títols de terror. Per si no fos prou, també n'hem descobert altres de nous.

RESIDENT EVIL 2

No podríem deixar de banda el remake de Resident Evil 2. Té tot el que tenia l'original i més: un apartat tècnic brutalísim i **situacions molt tenses**. Els zombis són ara molt més forts (al mode hardcore és exagerat) i ens podran agafar més d'un a la vegada. I mare de Déu, quant gore! Els **caps esclafats** són repugnantment realistes. L'obscuritat i l'ús de llanterna, ja present als anteriors Resident Evil Revelations i la setena entrega, tornen a tenir protagonisme!





S'ha fet d'esperar, però per fi podem jugar a un nou títol de la saga **Alien**. Tothom pensava que es presentaria durant els Game Awards del 2018, però no va ser fins al 7 de gener que FoxNext Games (sembla una nova companyia de videojocs filial de la Fox), va néixer juntament amb Alien: Blackout. Desenvolupat de D3 Games i propietat de Bandai Namco, es tracta d'un survival horror! La trama és una mena de continuació o **spin-off** de l'excel·lent Alien: Isolation.

Tornarem a controlar a la filla de la tinent Ripley, Amanda Ripley. La tensió estarà garantida. A banda de salvar-nos nosaltres, ara també haurem d'escapar d'una nau infestada d'aliens **guiant** a més supervivents. Ja disponible tant per IOS com Android.











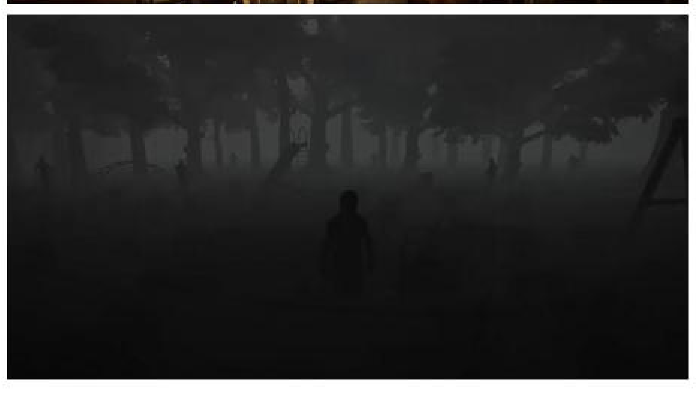
El famós shooter **Doom** que ha esgarrifat a dif rents generacions de jugadors i jugadores durant aquestes dècades, tindrà nova entrega. El més normal és que estigueu pensant en un nou capítol per a Doom d'última generació, però us equivoqueu.

John Romero, un dels pares dels primers Doom i fundador de l'estudi ID Software, traurà un nou capítol "oficial" del primer Doom. Sí, el que va sortir a 1993! Tindrà el mateix apartat tècnic d'aquella època, ja que usarà el mateix motor del joc. Sigil es compondrà de **noves pantalles** en solitari i nou pantalles més de deathmatch. Serà totalment gratuït i en principi es llançarà abans que acabi febrer. Això sí, necessitarem una còpia original del joc per gaudir-lo.









Al nostre blog vam descobrir fa poc un curiós survival horror que pot prometre. Dawn Of Fear és un videojoc de terror i supervivència que va tenir una campanya de finançament a **Kickstarter** que no va arribar als seus objectius. Possiblement va passar massa desapercebut, sobretot pel seu caràcter indie i l'allau de títols independents que estem vivint els últims temps que es troben en les mateixes circumstàncies.

No seria fins a la fira **DDXperiencie**, organitzada pel Districte Digital de la Comunitat Valenciana que es va celebrar el desembre de 2018 a Elx (Baix Vinalopó), quan se'l va tornar a veure «amb vida». Es va oferir als assistents una demo jugable, de la qual es van recollir unes sensacions més que positives, recordant als primers Resident Evil i a Silent Hill.

Fa ús de càmeres fixes i té un rerefons argumental molt inclinat cap al **terror psicològic**. Segons els seus creadors, continuen buscant suport per tornar a posar en marxa el projecte. Juntament amb Fear The Dark Unknown, podríem dir que ens trobem amb el segon survival horror fet a terres valencianes. A veure si aconsegueixen tirar-lo endavant!

THE PROMISED NEVERLAND
EL NOU ÈXIT DE LA SHONEN JUMP



TADAIMA.CAT
@tadaima_cat

El 2019 ha vingut acompanyat d'un munt d'estrenes de la temporada d'anime d'hivern que recomanem molt seriosament seguir. I és que aquesta temporada no us pot deixar indiferents! A més d'un munt d'animes d'acció, de lluita i "Slices of Life" fins avorrir, ens deixa dues grans icones. Per una banda, Dororo (del venerable Osamu Tezuka). I d'altra banda, un dels nous èxits de la Shonen Jump, Yakusoku no Neverland.



Yakusoku no Neverland ens porta a **l'orfenat** Grace Field House i, més concretament, a tres dels seus habitants, l'Emma, el Ray i el Norman. Encara que no tinguin pares, hi viuen contents amb la "Mamà" i els altres germans petits, creant una gran **família** als quals no els falta de res. L'Emma, la nostra protagonista, ni tan sols vol ser adoptada, perquè allà és molt feliç amb la vida que duu actualment. L'Emma, el Ray i el Norman tenen 11 anys, així que segurament ben aviat seran **adoptats**. A l'orfenat han de seguir una vida d'estudiant i sotmetre's a rigorosos exàmens, però afortunadament poden jugar als terrenys de l'orfenat sense problema, però els han advertit que no vagin lluny, allà on hi ha les reixes, perquè són perilloses.

Malgrat tot, un vespre l'Emma i el Norman arriben fins a la porta de l'orfenat i descobreixen la **cruenta realitat**. Hauran de fer front a la realitat i canviar el seu destí predeterminat. Tot i que de personatges n'hi ha molts, els tres principals són l'Emma (una noia afable, alegre, amb molta energia i molt atlètica, en Norman (que és molt intel·ligent i bon noi) i, finalment el Ray (que acumula molts coneixements).

Haureu de mirar, com a mínim, el primer capítol per entendre fins a quin punt aquest anime us pot deixar amb la **intriga** i les ganes de saber més i més. Si el mireu, la resta segur que també cauran.

Quan ja hàgiu devorat tots els capítols en una voràgine d'impaciència i emoció, us agradarà saber que el **manga** va ser llicenciat per l'editorial Norma sota el títol en anglès, The Promised Neverland. Actualment, hi ha cinc volums ja disponibles que us donaran unes entretingudes sessions de lectura.

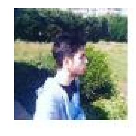
El manga, escrit per Kaiu Shirai i dibuixat per Posuka Demizu, va començar la seva publicació a la Shonen Jump el 2016, famosa revista per haver encabit obres com **Dragon Ball, One Piece, Naruto o Bleach**. Al setembre van anunciar que el manga està a la fase final, així que no caldrà esperar massa per saber el desenllaç de la història.

A més d'un argument que t'endinsa cada vegada més en la història, tot gira entorn de la incògnita i l'angoixa de no saber si aquests nens se'n sortiran i si aconseguiran fer front al seu tràgic destí. Per si fos poc, l'animació és espectacular (de la mà de Cloverworks, la nova empresa d'Aniplex que es va separar l'any passat de l'estudi A1-Pictures i ens ha dut animes d'una qualitat tan bona com **Your lie in April**, disponible a Netflix.

D'altra banda, el repartiment de personatges ens porta veus tan conegudes i de renom com Moroyoshi Sumire, Uchida Maaya o Ise Mariya, així com **Uverworld** amb un opening d'aquests que deixen empremta. Intriga, una animació espectacular, personatges disposats a donar-ho tot… Necessiteu més arguments per donar-li una oportunitat? Uniu-vos a la febre!



DRAGON BALL SUPER: BROLY TORNA EN GOGETA!



SERGI PALACIOS CAIMONS
@Kaimasters



Una nova pel·lícula basada en la gran obra d'Akira Toriyama ha arribat en **català** amb el retorn de dos personatges més que estimats: en Broly i en Gogeta. Un film que ha sortit abans al Japó i Amèrica i va rebre comentaris extraordinaris que només agreujaven les nostres ganes d'anar a veure-la al cinema.

Poc abans de l'1 de febrer (data en què la pel·lícula s'ha estrenat als cinemes), vam conèixer la notícia que confirmava el doblatge al català; un detall que hem de destacar, ja que ens sembla un imprescindible pels que vam créixer mirant la sèrie al **Super3**.

L'argument ens situa en els fets que succeïts poc després del torneig del poder i la batalla contra en Jiren. Buscant una Bola de Drac, en Goku, Vegeta i Bulma es troben amb en Freezer i en Broly, un personatge entranyable que, per desgràcia, només sap lluitar però **no controla gaire bé el seu poder**. Aquí comença una de les grans batalles dins del món de Bola de Drac, qui sap si una de les millors fins ara.

Volem destacar la gran tasca que ha realitzat l'equip de doblatge. Un planter que ha participat en la sèrie i moltes de les pel·lícules (així com en altres sèries com One Piece o Slam Dunk). Com no podia ser d'una altra manera, comptem amb en **Marc Zanni** (Son Goku) i en **Jordi Sanz** (príncep Vegeta), dues veus que ens van acompanyar cada migdia de la nostra infantesa enganxats a la televisió, així com en **Josep Maria Mas**, que fa una interpretació excelsa d'en Broly.

Una de les majors bases de la pel·lícula ha estat la increïble i **cuidada animació**, extraordinària pràcticament en totes les situacions, de la mateixa manera la banda sonora. I per suposat, la història d'en Broly i la batalla que ens ha tingut davant de la pantalla amb la boca oberta gairebé una hora.

Si haguéssim de destacar algun punt negatiu, potser ens hauria agradat saber més coses de la vida d'en Broly. Encara no ens podrem treure del tot l'espina del misteri que envolta al personatge. Tampoc s'ha vist una **història sòlida** rere la lluita, la qual sorgeix del no-res. Per últim, tot i tenir-li molta estima, ens agradaria que en Freezer no aparegués a cada una de les pel·lícules (com a mínim si no ha de participar activament en el desenvolupament de la trama).



DIRECCIÓ I DISSENY: Roger Mitats Vallvé (@Grani133)

CAP DE CONTINGUTS: Sergi Palacios Caimons (@SergiPalacios)

@revistecnologic

www.eltecnologic.cat/

COL·LABOREN


@NintenhypeCat




@XeQuinPasme




@FedCatCR


@OldschoolgamesC


@Tadaima_cat


@GrimorioG

SUPORT I AGRAÏMENTS





